



## Unterrichtsszenario

# Fünf freche Mäuse machen Musik

Planung während drei Wochen unter Einbezug digitaler Medien

### Leistungsnachweis

Modul:	Didaktik von ICT Vorschule
Studentinnen:	Chloé Serwart & Heidrun Schoch
Dozent:	D. Frischknecht
Mentorin:	V. Schmidheiny

## Unterrichtsszenario

### „Fünf freche Mäuse machen Musik“

Planung des Themas während drei Wochen unter Einbezug digitaler Medien

<b>Thema</b>	Fünf freche Mäuse machen Musik ( <i>Chisato Tashiro</i> )
<b>Inhalts- beschreibung</b>	<p>Fünf kleine Mäuse sitzen bei Vollmond in ihrem Keller. Aus der Ferne hören sie Musik, die sie noch nie zuvor gehört hatten. Neugierig machen sie sich auf den Weg, um herauszufinden, woher sie kommt. Sie entdecken ein Froschkonzert, exklusiv für Frösche. Etwas Schöneres hatten sie nie gehört. Sie beschließen, selber auch ein Konzert zu geben,- exklusiv für Mäuse versteht sich. Mit Leib und Seele sind sie am Abend der Vorstellung bei der Sache und merken gar nicht, wer da sonst noch im Publikum sitzt. Erst als sie glücklich den Applaus entgegennehmen, finden sie es heraus und geben eine ganz besondere Zugabe...</p>
<b>Zeitplan grob</b>	<p>Das Thema ist im vierten Quartal während drei Wochen im Anschluss an die Pfingstferien vorgesehen. Basierend auf dem Bilderbuch „Fünf freche Mäuse machen Musik“ beschäftigen sich die Kinder mit dem Spielen und Selberbauen von Musikinstrumenten, sowie den Themenbereichen Mäuse und Frösche.</p> <p>Die Bilderbuchgeschichte wird ganz bewusst nicht abschnittsweise, sondern am ersten Tag als Ganzes vorgelesen, was vom Umfang her gut zu bewältigen ist.</p> <p>Die Computereinführung legen wir bereits auf Mitte der ersten Woche nach der Einführung der Hauptfiguren, da wir analog zur Themenfigur Maus einen Bezug zur Computer-Maus herstellen wollen.</p> <p>Während der Freispielsequenzen erhalten die Kinder ausreichend Gelegenheit, den selbstständigen Umgang mit den verschiedenen Medien zu üben:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Die DVD zur Themengeschichte ermöglicht den Kindern, sich nochmals in die Geschichte zu vertiefen.</li> <li>• Mit der Lernsoftware „LolliPop“ trainieren die Kinder ihre phonologische Bewusstheit.</li> <li>• Mit unserer Begleitung können die Kinder auch erste Erfahrungen mit kreativen Gestaltungsmöglichkeiten am Computer machen, indem sie Plakate für das geplante</li> </ul>

	<p>Konzert entwerfen. Das Schreiben mit dem Computer fördert zugleich den Schriftspracherwerb.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Beim Hören der vertonten Geschichte üben sie die Bedienung des CD-Players und vertiefen den Inhalt der Geschichte. Nebenbei wird die auditive Wahrnehmung geschult.</li> <li>• Mit einem Aufnahmegerät können die Kinder diverse Geräusche oder auch (mit Musikinstrumenten) selbstproduzierten Klänge aufnehmen und wieder abspielen.</li> </ul> <p>Ein besonderer Schwerpunkt dieser Planung liegt auf den Sozialformen mit Partner- und Gruppenarbeit, insbesondere beim Musizieren, aber auch beim Umgang mit den zur Verfügung stehenden Medien.</p>
<b>Infrastruktur</b>	<p>Ausgehend von der üblichen Kindergarteneinrichtung, ausgestattet mit grundlegenden Freispielangeboten, werden wir zusätzlich die Freispielorte „Konzerttraum“ und „Instrumentenwerkstatt“, sowie den Arbeitsplatz „Computer“ einrichten. Der CD-Player steht in der Bücherecke. Für die Ausführung der Grobplanung wird das folgende Material vorausgesetzt:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Bilderbuch mit DVD: Chisato Tashiro (2007). Fünf freche Mäuse machen Musik. Verlag Minedition</li> <li>➤ DIA-Reihe (CD ROM) zum Bilderbuch <i>(zu beziehen bei Matthias-Film gemeinnützige GmbH, Berlin)</i></li> <li>➤ Audio-CD zum Bilderbuch <i>(zu beziehen bei Kindergarten Hillershausen, Gudrun Huneck, 34497 Korbach-Hillershausen) oder eigene Vertonung des Bilderbuchs.</i></li> <li>➤ Audio-CDs: „Alltagsgeräusche als Orientierungshilfen“, „Leise Alltagsgeräusche“, „Geräusche hören-erkennen-imitieren“ <i>(Verlag an der Ruhr)</i></li> <li>➤ Lernsoftware „LolliPop und die Schlaumäuse“ <i>(Cornelsen Verlag)</i></li> <li>➤ CD-Player, Beamer und Leinwand, Computer, Aufnahmegerät</li> <li>➤ Haushalts- und Abfallmaterialien</li> <li>➤ Musikinstrumente (Rhythmus- und Melodieinstrumente)</li> </ul>

<b>Lernziele / Computerstandards</b>	<b>1 Grobziel: Selbstkompetenz</b> Die Kinder können sich konzentriert und ausdauernd auf eine Sache einlassen und verwirklichen dabei die eigenen Ideen und Vorstellungen.
	<b>2 Grobziel: Sozialkompetenz</b> Die Kinder erleben das „Wir-Gefühl“ und gelangen durch gegenseitiges Helfen und einander Unterstützen zu einem gemeinsamen Ziel.
	<b>3 Grobziel: Grobmotorische Kompetenz</b> Die Kinder erweitern ihr Repertoire an Bewegungsformen. Sie sind fähig, alle erlernten Abläufe auch in neuen Zusammenhängen anzuwenden.
	<b>4 Grobziel: Feinmotorische Kompetenz</b> Die Kinder üben und vertiefen ihre Erfahrungen im grafo-motorischen Bereich. Sie üben sich in der Zielgenauigkeit, dem Schreibfluss, einem angemessenen Druck und versuchen dabei neue räumliche Erfahrungen zu sammeln.
	<b>5 Grobziel: Sprachliche Kompetenz</b> Kinder lernen neue Begriffe kennen, festigen und vernetzen diese. Sie üben sich im Erkennen und Wiedergeben von einfachen Wörtern (Schreiben auf dem Computer).
	<b>6 Grobziel: Logisch-mathematische Kompetenz</b> Die Kinder lernen mit Mengen (1-12) umzugehen, d. h. sie vergleichen und verändern Mengen und lernen diese nach verschiedenen Kriterien zu ordnen.
	<b>7 Grobziel: Figural-räumliche Kompetenz</b> Die Kinder vertiefen durch Legen, Zeichnen und Bauen ihre Erfahrungen im räumlichen Denken und erweitern ihre Vorstellung und ihre Raumwahrnehmung durch Erlebnisse mit dem eigenen Körper.
	<b>8 Grobziel: Musikalische Kompetenz</b> Die Kinder erfahren Lieder als Einheit von Wort, Inhalt, Rhythmus, Melodie und Bewegung und spielen und experimentieren mit verschiedenen Musikinstrumenten.
	<b><u>Computerstandards</u></b>
	<b>1</b> Die Schülerinnen und Schüler können elektronische Geräte in ihrem Alltag erkennen und benennen.
	<b>2</b> Die Schülerinnen und Schüler können mit einfachen Mitteln Töne aufnehmen
	<b>3</b> Die Schülerinnen und Schüler benennen Computer und Zubehör korrekt und setzen diese adäquat ein.
	<b>4</b> Die Schüler und Schülerinnen können den Computer mit Tastatur, Maus, Touchpad, etc. steuern.
	<b>5</b> Die Schülerinnen und Schüler halten sich an die vereinbarten Nutzungsregeln im Umgang mit den diversen ICT-Mitteln.

<b>Woche 1</b>	
<b>Montag</b>	<p><b>Geführte Aktivität: <u>Geschichte erzählen</u></b></p> <p>Die ganze Geschichte erzählen. Einführung der Themenfiguren „Mäuse“. Die Kinder legen in Partnerarbeit mit Bildkarten die Reihenfolge der Geschichte nach.</p> <p><u>Feinziele (GZ 5 und GZ 2)</u></p> <p>Die Kinder kennen den Inhalt der Geschichte und können sie zu zweit anhand von Bildkarten nachlegen.</p>
<b>Dienstag</b>	<p><b>Geführte Aktivität: <u>Liedeinführung</u></b></p> <p>Das Lied „Wiesenkonzert“ (<i>in eifach singe, Bächli, G. S. 106</i>) wird gemeinsam gesungen, mit Bewegungen begleitet und mit Bildern veranschaulicht.</p> <p><u>Feinziel (GZ 8)</u></p> <p>Die Kinder können zum Lied „Wiesenkonzert“ einfache Bewegungen imitieren.</p>
<b>Mittwoch</b>	<p><b>Geführte Aktivität: <u>Turnen</u></b></p> <p>Verschiedene Bewegungsspiele passend zum Thema „Maus“ und „Frosch“ - Fortbewegungsarten, Einsatz des Tamburins für Tempobewusstsein.</p> <p><u>Feinziel (GZ 3)</u></p> <p>Die Kinder können die Fortbewegungsarten von Maus und Frosch imitieren und sich den mit einem Tamburin vorgegebenen Tempi anpassen.</p>
<b>Donnerstag</b>	<p><b>Geführte Aktivität: <u>Computereinführung</u></b></p> <p>In einem kurzen Tischtheater treffen sich eine Maus und eine Computermaus, die sich darüber streiten, wer von beiden die klügste Maus ist. Sie rühmen sich, was sie alles können. Schlussendlich vertragen sich beide und beschließen, einander ihr Können vorzuführen und voneinander zu lernen. Die Computermaus erklärt den Umgang mit dem Computer (einschließlich Einlegen einer DVD) und das Zubehör. Die Maus lädt anschließend zur „Kinovorstellung“ ein: Die DVD zur Geschichte wird gemeinsam angeschaut. (Beamer und Leinwand erforderlich!)</p> <p>Die DVD zur Geschichte, sowie die Lernsoftware „LolliPop“ bereichern neu das Freispielangebot.</p>

	<p><u>Feinziele (Computerstandards 1, 3 und 5)</u> Die Kinder können selbstständig und sachgemäß eine DVD in den Computer einlegen, diese starten und beenden, sowie mit der Computermaus die Lernsoftware „LolliPop und die Schlaumäuse“ steuern.</p>
<b>Freitag</b>	<p><b>Geführte Aktivität: <u>Musizieren</u></b> Eine reichhaltige Auswahl verschiedener Musikinstrumente sind in der Kreismitte platziert. Die erste Liedzeile von „Musigland“ (<i>Fröhlich, W., 2010</i>) wird zunächst mit patsch-klatsch begleitet. Bei den Fermaten wird zunächst von der LP ein Instrument gespielt. Bei jeder neuen Liedzeile darf sich je ein Kind ein Instrument auswählen und mitspielen. Am Schluss spielen alle Instrumente noch eine Strophe gemeinsam.</p> <p>Die Instrumente sind fortan als neues Freispielangebot im „Konzertraum“ frei zugänglich.</p> <p><u>Feinziel (GZ 8)</u> Die Kinder lernen den Umgang mit verschiedenen Musikinstrumenten und deren Klänge kennen.</p>

<b>Woche 2</b>	
<b>Montag</b>	<p><b>Geführte Aktivität: <u>Hörspaziergang</u></b></p> <p>Bei einem Spaziergang in die nähere Umgebung werden die Kinder mit diversen „Hör“-Spielen zur bewussten Wahrnehmung von Alltagsgeräuschen sensibilisiert. Mit einem Aufnahmegerät werden diese Geräusche der Umwelt festgehalten und später im Kindergarten wieder abgespielt und benannt.</p> <p>Nach der Erarbeitung von Regeln für den sorgsam Umgang mit dem Gerät haben die Kinder von jetzt an während des Freispiels die Möglichkeit, ihre im „Konzertraum“ erarbeiteten Musikstücke selbstständig aufzunehmen und abzuspielen.</p> <p><u>Feinziele (Computerstandards 1, 2 und 5)</u></p> <p>Die Kinder können ein Aufnahmegerät sachgerecht bedienen und damit Geräusche und Klänge aufnehmen und wieder abspielen.</p>
<b>Dienstag</b>	<p><b>Geführte Aktivität: <u>Geräusche und Klänge erkunden</u></b></p> <p>Gemeinsam betrachten und besprechen wir die Bilder Nr. 7 und 8 der Dia-Reihe (Mäuse erkunden Klänge von Alltagsmaterialien). In Kleingruppen erkunden und experimentieren die Kinder mit diversen Materialien, welche an verschiedenen Standorten ausliegen. Gruppenweise werden die Geräusche und Klänge anschließend vorgestellt. Gemeinsam wird anschließend eine Klassifizierung vorgenommen und die Materialien entsprechen zugeordnet z.B. laut, leise....</p> <p>Die Materialien stehen ab sofort im neuen Freispielort „Instrumentenwerkstatt“ zur Verfügung. Die Kinder erfinden und bauen ihre eigenen Instrumente.</p> <p><u>Feinziel (GZ 6 und GZ 2)</u></p> <p>Die Kinder können in Kleingruppen Geräusche und Klänge von Alltagsmaterialien differenzieren und sie nach verschiedenen Gesichtspunkten ordnen und sortieren.</p>
<b>Mittwoch</b>	<p><b>Geführte Aktivität: <u>Turnen</u></b></p> <p>Die Kinder bewegen sich frei in einer Bewegungslandschaft mit Schwerpunkt Klettern (wie die Mäuse) und Hüpfen / Springen (wie die Frösche). Zum Aufwärmen wird eine Stafette durchgeführt, bei dem Puzzlebilder passend zur Geschichte entstehen.</p> <p><u>Feinziel (GZ 3)</u></p> <p>Die Kinder vertiefen den Stafettenlauf und erweitern ihr</p>

	Bewegungsrepertoire mit Schwerpunkt Klettern und Springen in der Bewegungslandschaft.
<b>Donnerstag</b>	<p><b>Geführte Aktivität: <u>Bildbetrachtung</u></b></p> <p>Das Bild Nr. 11 (Mäuseband auf der Konzertbühne) aus der Dia-Reihe wird betrachtet und beschrieben. Wert gelegt wird dabei auf die Bezeichnung der räumlichen Lage (oben, unten, in der Mitte, rechts, links). Es schließt sich ein „Suchspiel“ an: Die Kinder erhalten je ein „Fernrohr“ (Klorolle) und halten Ausschau nach Details. In der Weise „ich sehe was, was du nicht siehst“, beschreibt je ein Kind einen Bildausschnitt, welches die anderen erraten sollen. Danach erhalten die Kinder den Auftrag, die Mäuse mit ihren Instrumenten zu zeichnen.</p> <p><u>Feinziele (GZ 4 und GZ 7)</u></p> <p>Die Kinder können Details auf dem Bild und deren Lage beschreiben. Sie können sich an Details erinnern und diese zeichnen.</p>
<b>Freitag</b>	<p><b>Geführte Aktivität: <u>Drum Circle</u></b></p> <p>Die Kinder erhalten Rhythmusinstrumente. Wir machen die Kinder mit den wichtigsten Regeln (laut-leise-stop-weiter) und dem Ablauf eines Drum Circle vertraut. Zum Abschluss wird ein Drum Circle in einfacher Form durchgeführt.</p> <p><u>Feinziel (GZ 2 und GZ 8)</u></p> <p>Die Kinder kennen die wichtigsten Regeln des Drum Circle und musizieren gemeinsam mit einem Rhythmusinstrument entsprechend der vorgegebenen Regeln.</p>



<b>Woche 3</b>	
<b>Montag</b>	<p><b>Geführte Aktivität: <u>Sachwissen Maus</u></b></p> <p>In Kleingruppen legen die Kinder je ein Puzzle. Abgebildet sind jeweils unterschiedliche Mäuse. Gemeinsam wird (unterstützt durch diverses Anschauungsmaterial) grundlegendes Sachwissen zu Aussehen, Nahrung, Lebensraum und Fortbewegung erarbeitet. Im Anschluss wird ein Mäuse-Spiel gespielt: in der Mitte sitzt ein Kind mit verbundenen Augen auf einem Stuhl und bewacht den Käse. Ein anderes Kind schleicht sich wie eine Maus heran, um den Käse zu rauben.</p> <p><u>Feinziel (GZ 5)</u></p> <p>Die Kinder wissen, was eine Maus frisst.</p>
<b>Dienstag</b>	<p><b>Geführte Aktivität <u>Geräusche erraten</u></b></p> <p>Mit der gleichnamigen CD und dazugehörigen Bildkarten hören, erkennen und imitieren wir Alltagsgeräusche.</p> <p>Diese und weitere Geräusche-CDs können ab sofort am neuen Freispielort „Hörspielecke“ angehört werden und sind mit dem beiliegenden Bildmaterial Grundlage für ein Spiel alleine oder mit anderen Kindern. Als weitere Angebote steht eine Vertonung der Themengeschichte (bzw. Hörspiel) zur Verfügung, sowie von den Kindern aufgenommene und auf Wunsch auf CD gebrannte „musikalische Werke“ aus dem „Konzertraum“. In diesem Rahmen werden die Kinder mit der Bedienung des CD-Players vertraut gemacht.</p> <p><u>Feinziele (Computerstandards 1 und 5)</u></p> <p>Die Kinder können sachgemäß einen CD-Player bedienen.</p>
<b>Mittwoch</b>	<p><b>Geführte Aktivität: <u>Waldtag</u></b></p> <p>Die Kinder bewegen sich frei im Wald und fangen mit dem Aufnahmegerät Waldgeräusche ein. Sie experimentieren und erzeugen Geräusche mit Naturmaterialien. Die Ergebnisse werden anschließend auf CD gebrannt und der Hörspielecke beigelegt.</p> <p><u>Feinziel (GZ 3)</u></p> <p>Die Kinder bewegen sich auf unebenen Flächen in der freien Natur und verhalten sich der Umwelt gegenüber verantwortungsvoll.</p>

<b>Donnerstag</b>	<p><b>Geführte Aktivität: <u>Sachwissen Frosch</u></b></p> <p>Die Kinder im Halbkreis vor einer Filztafel. Mit Holzstabfiguren (mit Klettverschluss-Punkten auf der Rückseite) wird Froschgeschichte „Ich habe Hunger! Was fressen Frösche?“ erzählt. Anschließend übernehmen einzelne Kinder die verschiedenen Rollen, und die Geschichte wird wiederholt. Gemeinsam wird grundlegendes Sachwissen (Aussehen, Nahrung, Lebensraum, Fortbewegung) – mit weiterem Anschauungsmaterial – erarbeitet.</p> <p>Zum Abschluss hüpfen die Kinder auf den am Boden klebenden laminierten und nummerierten (1-12) Seerosenblättern von einer Zahl zur nächsten.</p> <p><u>Feinziel: (GZ 5)</u></p> <p>Die Kinder wissen, was ein Frosch frisst.</p>
<b>Freitag</b>	<p><b>Geführte Aktivität: <u>Konzert</u></b></p> <p>Zum Abschluss des Themas wird zum bereits erlernten Lied „Wiesenkonzert“ eine passende Instrumentalbegleitung erarbeitet: Eine Auswahl von Instrumenten sind in der Kreismitte platziert. Die Kinder äußern ihre Ideen, welche Instrumente zu den im Lied vorkommenden Tieren passen könnten. Die Kinder werden in drei Gruppen eingeteilt: je eine Gruppe singt, musiziert oder stellt dar. Anschließend wird gewechselt.</p> <p><u>Feinziel: (GZ 2 und GZ 8)</u></p> <p>Die Kinder erleben das Musizieren in der Gemeinschaft.</p>